Правила Чемпионата мира 2021

Содержание

1. Требования к составу команд 5
2. Требования к участникам и призы 6
3. Состав команды 9
4. Игровое оборудование 15
5. Место проведения турнира и план зоны соревнований 19
6. Структура турнира 21
7. Порядок проведения матча 27
8. Правила игры 32
9. Поведение игроков 43
10. Дух правил 51

Введение и цель настоящего документа

Данные Официальные правила ("**Правила**") Чемпионата мира 2021 по League of Legends ("**ЧМ**") применяются ко всем командам, подтвердившим свое право на участие в ЧМ в 2021 году, а также их менеджерам, тренерам, игрокам и другим сотрудникам. Эти Правила действительны только во время ЧМ-2021 и не относятся к другим организованным соревнованиям или турнирам по League of Legends ("**LoL**" или "**игре**").

Зарегистрированное в штате Делавэр (США) общество с ограниченной ответственностью League of Legends Championship Series LLC разработало настоящие Правила для соревнований по LoL с целью унифицировать и стандартизировать правила, применяемые в соревнованиях ЧМ-2021.

Настоящие Правила разработаны исключительно для того, чтобы обеспечить целостность созданной на ЧМ системы профессиональной игры в LoL и соревновательного баланса между командами, играющими на профессиональном уровне. Унифицированные правила выгодны всем сторонам, принимающим участие в профессиональной игре, включая команды, игроков и главных менеджеров.

Настоящие Правила не ограничивают соревновательный характер игры для игроков. Условия соглашения между игроками и командами оставлены на усмотрение каждой команды.

1. Требования к составу команд

Чтобы участвовать в Чемпионате мира, каждый игрок должен соответствовать всем указанным ниже требованиям:

1.1. Возраст игроков

Участие игрока в ЧМ допускается только после семнадцатого дня рождения (по достижении полных 17 лет).

1.2. Статус резидента и возможность трудоустройства

Каждый игрок должен отвечать требованиям региона, который он представляет на ЧМ.

1.3. Ограничение на участие для сотрудников Riot Games

Владельцы, менеджеры, тренеры команд, а также игроки основного и запасного составов (термины, определенные в настоящем документе и вместе именуемые как "**члены команды**") не могут быть сотрудниками Riot Games Inc. (**"RGI"**) или League of Legends Esports Federation LLC, а также аффилированными с ними лицами на момент начала или в течение Чемпионата мира. Под "**аффилированным лицом**" понимается физическое или юридическое лицо, которое владеет или управляет указанной компанией, либо принадлежит указанной компании или управляется ей, либо совместно с указанной компанией принадлежит третьему лицу или управляется им. Под "**управлением**" понимается любого рода влияние на политику или принятие решений юридическим лицом посредством выбора, назначения, одобрения напрямую или косвенным образом директоров, руководящих сотрудников, менеджеров или попечителей такого лица.

2. Требования к участникам и призы

2.1. Требования к командам

2.1.1. Каждая команда представляет на ЧМ-2021 свой регион и допускается к участию в соответствии с правилами этого региона. Количество команд, которые представляют регионы на Чемпионате мира:

Китай (LPL)	1-я команда – попадает в групповую стадию под номером 1 (1 на группу); 2-я и 3-я команды – попадают в групповую стадию; 4-я команда – попадает в предварительную стадию.
Корея (LCK)	1-я команда – попадает в групповую стадию под номером 1 (1 на группу); 2-я и 3-я команды – попадают в групповую стадию; 4-я команда – попадает в предварительную стадию.
Европа (LEC)	1-я команда – попадает в групповую стадию под номером 1 (1 на группу); 2-я и 3-я команды – попадают в групповую стадию.
Северная Америка (LCS)	1-я и 2-я команды – попадают в групповую стадию; 3-я команда – попадает в предварительную стадию.
Юго-Восточная Азия (PCS)	1-я команда – попадает в групповую стадию под номером 1; 2-я команда – попадает в предварительную стадию.
Бразилия (CBLOL)	1-я команда – попадает в предварительную стадию.
Содружество Независимых Государств (LCL)	1-я команда – попадает в предварительную стадию.
Япония (LJL)	1-я команда – попадает в предварительную стадию.
Латинская Америка (LLA)	1-я команда – попадает в предварительную стадию.
Океания (LCO)	1-я команда – попадает в предварительную стадию.
Турция (TCL)	1-я команда – попадает в предварительную стадию.

2.1.2. **Намерение участвовать.** Команды должны подтвердить намерение участвовать в ЧМ до 31 июля 2021 года (UTC), чтобы получить визы и другие документы, необходимые для поездки. Организаторы ЧМ не могут подать заявление на получение виз и других необходимых для поездки документов для команд, заявивших о своем намерении участвовать в ЧМ после вышеуказанного срока. Если команда, чья заявка была одобрена организаторами ЧМ, не имеет необходимых для поездки документов, ее место будет передано другой команде по принципу, изложенному ниже.

2.1.3. **Запрет на участие.** Команду могут не допустить к соревнованиям по любой из следующих причин.

2.1.3.1. Команда не может приехать в Исландию из-за местных и/или мировых ограничений на поездки или отсутствия необходимых для въезда в Исландию документов (такие как визы, свидетельство об отсутствии COVID-19 и т. д.) до того, как попасть на рейс.

2.1.3.2. Команда не соответствует предъявленным организаторами ЧМ требованиям к составу на момент окончания срока согласования.

2.1.3.3. Иная причина, по которой организаторы ЧМ сочли недопустимым участие команды в соревнованиях.

2.2. Призы за событие

Распределение призов ЧМ будет произведено по процентной системе с гарантированным призовым фондом в размере 2 225 000 $, в который входят следующие суммы: (i) 2 225 000 $ от организаторов турнира и (ii) процентная доля от проданных цифровых товаров с атрибутикой ЧМ ("призовой фонд").

Чемпион ЧМ-2021 получает приз в размере 22% от призового фонда. Чемпионом ЧМ считается команда, одержавшая в финале три победы. Команда, занявшая второе место (т.е. команда, проигравшая в финале), получает приз в размере 15,0% от призового фонда. Две команды, проигравшие в полуфинале, получают приз в размере 8% от призового фонда каждая. Четыре команды, выбывшие из турнира в четвертьфинале, получают приз в размере 4,5% от призового фонда каждая. Команды, оказавшиеся на третьих местах в групповой стадии, получают приз в размере 2,5% от призового фонда каждая. Команды, оказавшиеся на четвертых местах в групповой стадии, получают приз в размере 2,25% от призового фонда каждая. Команды из каждой группы предварительной стадии, проигравшие матчи на выбывание и не попавшие в групповую стадию, получают

приз в размере 1,75% от призового фонда каждая. Команды, попавшие в первый раунд предварительной стадии плей-офф, но не сыгравшие матчи на выбывание, получают приз в размере 1,25% от призового фонда. Наконец, команды из каждой группы предварительной стадии, оказавшиеся на пятых местах в соответствующей стадии, получают приз в размере 1% от призового фонда каждая.

В том случае, если у команд, занявших третье и четвертое места в своей группе в групповой стадии ЧМ, равное количество побед и поражений и распределить места между третьим и четвертым в группе не представляется возможным, призы команд с равными показателями будут объединены и разделены поровну между ними (и в отношении этих двух команд не будут применяться правила тай-брейка). Например, если в группе B на третьем месте оказалась команда со счетом 2-4 (две победы и четыре поражения), а на четвертом – тоже со счетом 2-4 (две победы и четыре поражения), то каждая из этих двух команд получает процентную долю от призового фонда в размере 2,375% ((2,50% + 2,25%)/2).

Если команда, чья заявка была одобрена, не может участвовать в ЧМ, она имеет право получить приз, соответствующий последнему занятому месту в своей стадии. Во избежание разночтений следует пояснить, что команда, которая должна была начать с предварительной стадии, получит приз в размере 1% от призового фонда.

Место	**Процентная доля призового фонда:**
Чемпион мира	22%
2-е место	15%
3–4-е места	8% каждое
5–8-е места	4,5% каждое
Позиция по итогам групповой стадии:	**Процентная доля призового фонда**
1-е место	Участие в четвертьфинале
2-е место	Участие в четвертьфинале
3-е место	2,5% каждое
4-е место	2,25% каждое
Ничья между третьим и четвертым местами	2,375% каждое

Позиция по итогам предварительной стадии:	**Процентная доля призового фонда**
1-е место	Участие в групповой стадии
2-е место	Участие в групповой стадии
3-е место	1,75% каждое
4-е место	1,25% каждое
5-е место	1% каждое

3. Состав команды

3.1. Определение терминов

3.1.1. **Игра**. Состязание на карте "Ущелье призывателей", которое продолжается до тех пор, пока не будет определен победитель при наступлении одного из следующих событий, в зависимости от того, что произойдет раньше: а) выполнение конечной цели (разрушение нексуса), б) капитуляция команды, в) присуждение технического поражения, или г) присуждение технической победы (см. параграф 8.8).

3.1.2. **Матч**. Серия игр, проводимая до тех пор, пока одна из команд не одержит победу в большинстве игр (например, в двух играх в матче из трех игр или в трех играх в матче из пяти игр).

3.2. Требования к составу

В течение всего времени проведения ЧМ каждая команда должна включать пять игроков первоначального состава ("**основной состав**"), одного или двух запасных игроков ("**резерв**") а также одного главного тренера и одного или нескольких стратегических тренеров, вместе называемых "**активный состав**". В активном составе каждой команды должно быть минимум четыре игрока-резидента. Команде разрешается включить в активный состав седьмого игрока, если она дает согласие на самостоятельное покрытие всех расходов, связанных с явкой седьмого игрока на ЧМ. В случае отсутствия на месте проведения игры кого-либо из активного состава команда будет оштрафована. Если официальные лица ЧМ признают, что это произошло ввиду неотложных обстоятельств, команда может избежать наказания.

Если на месте проведения игры у команды не будет запасных игроков, ее организация может быть оштрафована на сумму в размере 20% от ее доли призового фонда, но не более двадцати тысяч долларов США (20 000 $). При назначении штрафа за отказ от участия в любом матче ЧМ отсутствие запасного игрока (т.е. явка команды в неполном составе) будет рассматриваться официальными лицами ЧМ как отягчающее обстоятельство.

Команды не имеют права добавлять в состав дополнительных игроков после вступления в силу запрета на смену состава в своем регионе. Это возможно только с прямого разрешения официальных представителей ЧМ в соответствии с разделом 3.4.3 ниже.

3.3. Тренер

3.3.1. Главный тренер. У каждой команды должен быть официально назначенный главный тренер. Тренером не может быть основной игрок, запасной игрок, действующий игрок команды, а также менеджер или владелец профессиональной, полупрофессиональной или команды второго состава.

Если для региональной лиги наличие тренера не требуется, менеджеру разрешается также занять место главного тренера. Главный тренер имеет право представлять только один коллектив. Главный тренер должен присутствовать на месте проведения каждой игры команды. Если ввиду неотложных обстоятельств тренер не может присутствовать, то менеджер назначает временного главного тренера на период проведения игры или сам занимает место тренера. Временный главный тренер не может быть игроком активного состава. Представители ЧМ по своему усмотрению определяют, какие обстоятельства являются неотложными. В случае отсутствия главного тренера на месте проведения игры команда будет оштрафована.

3.3.2. Стратегический тренер. Каждая команда может по своему усмотрению назначить стратегического тренера, который присутствует в игровой зоне во время стадии выбора и блокировки. Стратегическим тренером может быть аналитик, переводчик, запасной или любой другой игрок команды, чья заявка была одобрена организаторами ЧМ. Стратегический тренер не может заменять главного тренера, то есть присутствовать вместо него в игровой зоне во время стадии выбора и блокировки без письменного разрешения организаторов ЧМ.

Стратегическим тренером не может быть основной игрок, запасной игрок, действующий игрок команды, а также менеджер или владелец другой профессиональной, полупрофессиональной или команды второго состава.

Команда должна назначить стратегического тренера до вступления в силу запрета на смену состава. Если у команды несколько стратегических тренеров, которые будут сменять друг друга между играми, команда обязана перед каждой игрой указывать имя активного тренера в списке первоначального состава.

3.3.3. Определение лиг. В рамках этого правила профессиональной командой считается та, которая играет в региональной лиге, позволяющей попасть на ЧМ, а полупрофессиональной – в лиге, из которой ведется отбор в

профессиональную лигу. Командой второго состава считается та, которая играет в полупрофессиональной лиге, указанной каждым регионом.

3.4. Сроки утверждения активного состава

3.4.1. Команды и региональные лиги должны окончательно утвердить активный состав (основной состав + резерв + тренеры) до 72 сентября 2021 года и не позднее 02:59 по московскому времени.

3.4.2. Активный состав, утвержденный официальными лицами ЧМ или известный им на указанный день, получит право считаться допущенным к ЧМ. В активный состав могут входить лишь те игроки и тренеры, которые были в команде до вступления в силу запрета на смену состава. Однако этот запрет не отменяет другие возможные региональные запреты, так как он предназначен исключительно для того, чтобы утвердить игроков для активного состава команды. В случае если регионального запрета нет, команды не получают право добавить в свой состав новых игроков после окончания последнего регионального соревнования, предшествующего ЧМ.

3.4.3. **Срочная замена участника.** В чрезвычайных обстоятельствах команда может заменить игрока. Существуют два способа это сделать.

3.4.3.1. **Временная аренда игрока.** Временная аренда игрока – это временное добавление в состав команды игрока, который имеет действующий договор и на момент аренды числится в активном составе другой профессиональной команды. Если игрок команды, участвующей в ЧМ, не может присутствовать на соревнованиях из-за проблемы, связанной с пандемией COVID-19 (например, необходимость в неотложной медицинской помощи или непреодолимые ограничения на международные поездки), то команда имеет право заменить его игроком, арендованным у другой команды.

3.4.3.1.1. Все заявки на аренду игроков должны быть поданы и одобрены до крайнего срока утверждения состава команд или в течение 48 часов после завершения региональной квалификации.

3.4.3.1.2. Одновременно в активном составе каждой команды может быть не более двух арендованных игроков.

3.4.3.1.3. Командам разрешается арендовать игроков только из своего соревновательного региона.

3.4.3.1.4. Арендованные игроки должны соответствовать требованиям к участникам ЧМ, а команда – удовлетворять всем прочим требованиям к составу после его обновления.

3.4.3.1.5. Срок окончания аренды совпадает со сроком окончания ЧМ (6 ноября 2021 года).

3.4.3.1.6. Когда к активному составу команды присоединяется арендованный игрок, заменяемый им игрок лишается права на участие в ЧМ-2021. Ограничение может быть отменено только в том случае, если арендованный игрок покинет состав команды по указанию официальных представителей ЧМ.

3.4.3.1.7. Команда обязана заключить с арендуемым игроком договор, регулирующий отношения между сторонами. В договоре должна быть указана доля призового фонда ЧМ и дохода с продажи образов, которую получит игрок, а также плата за аренду и график платежей.

3.4.3.1.8. Официальные представители ЧМ рассматривают и утверждают заявки на аренду на индивидуальной основе, оставляя за собой право отказать по своему усмотрению.

3.4.3.2. **Свободные агенты (СА).** Свободные агенты – это игроки, которые не имеют действующих договоров и не входят в активный состав 2021 года ни в одной профессиональной лиге. Команды имеют право использовать свободных агентов для замены игроков, которые не могут участвовать в ЧМ-2021 в силу весомых обстоятельств (например, проблемы с оформлением визы, тесный контакт с носителями вируса COVID-19 и т. д.)

3.4.3.2.1. Команда может добавить СА в состав не позднее чем за семь дней до ее первого матча на ЧМ. В чрезвычайных обстоятельствах официальные представители ЧМ имеют право сделать исключение по своему усмотрению.

3.4.3.2.2. СА должны соответствовать всем квалификационным требованиям, чтобы участвовать в ЧМ и выступать в роли профессионального игрока региона команды, к составу которой присоединяются.

3.4.3.2.3. Одновременно в активном составе каждой команды может быть не более двух свободных агентов.

3.4.3.2.4. Когда к активному составу команды присоединяется СА, заменяемый им игрок лишается права на участие в ЧМ-2021. Ограничение может быть отменено в чрезвычайных ситуациях по усмотрению официальных представителей ЧМ.

3.4.3.2.5. Официальные представители ЧМ утверждают заявки на индивидуальной основе, оставляя за собой право отказать по своему усмотрению.

3.4.3.3. Если для арендованных игроков и/или СА не удается приобрести подходящие авиабилеты, в условиях текущих мировых ограничений заявки на добавление этих игроков будут отклонены.

3.4.4. Если команда не соответствует предъявленным организаторами ЧМ требованиям к составу на момент окончания срока согласования, она потеряет место в турнире.

3.4.5. Все игроки активного состава обязаны подписать письменное соглашение со своей командой.

3.5. Запросы на изменение состава и выбор стороны

3.5.1. Запросы на изменение первоначального состава для первого матча команды в первый день **предварительной стадии** подаются только до 4 октября 2021 года до 22:00 по местному времени. Запросы могут подавать только назначенные главные тренеры. Запросы на изменение первоначального состава для первого матча команды в любой другой день турнира в той же стадии подаются за день до матча этой команды и не позднее, чем через один час после завершения последней игры дня, или до 22:00 по местному времени, в зависимости от того, что из указанного наступит позже, и исключая конец недели.

3.5.2. В **плей-офф предварительной стадии** запросы на изменение первоначального состава подаются за день до матча, к 22:00 по местному времени (т.е. 7 октября 2021 года в 22:00 по местному времени для команд, играющих 8 октября 2021 года, и 8 октября в 22:00 по местному времени для команд, играющих 9 октября). Кроме того, команда с более высоким номером к указанному сроку должна сообщить о выбранной стороне для первой игры. Если команда вовремя не сообщит о своем решении, то по умолчанию она будет играть на синей стороне.

3.5.3. Запросы на изменение первоначального состава для первого матча команды в первый день **групповой стадии** подаются только до 10 октября 2021 года, до 22:00 по местному времени. Запросы могут подавать только назначенные главные тренеры. Запросы на изменение первоначального состава для первого матча команды в любой другой день турнира в той же

групповой стадии подаются за день до матча этой команды и не позднее, чем через один час после завершения трансляции, или до 22:00 по местному времени, в зависимости от того, что из указанного наступит позже, и исключая конец недели.

3.5.4. В **последующих стадиях турнира (четвертьфинал, полуфинал и финал)** запросы на изменение первоначального состава для первой игры подаются к 22:00 по местному времени за два дня до начала матча. Во избежание разночтений следует пояснить, что команды, играющие на выбывание в воскресенье, должны сообщить о замене к 22:00 пятницы по местному времени. Кроме того, команда, которой предстоит выбирать сторону, должна к указанному сроку сообщить о своем выборе для первой игры. Если команда вовремя не сообщит о своем решении, то по умолчанию она будет играть на синей стороне.

3.5.5. В списке первоначального состава команды должна также содержаться вся личная информация о команде и членах команды, затребованная организаторами ЧМ (в случае необходимости). К этой информации относятся внутриигровые имена членов команды с указанием желаемого написания и прописных букв. Если команда вовремя не утвердит первоначальный состав, то будет вынуждена сохранить состав предыдущей игры.

3.6. Замена между играми одного дня и выбор сторон

Если команде в какой-либо день необходимо произвести замену игроков после первого матча, о замене следует объявить главному судье до начала следующей запланированной игры, а именно до начала стадии выбора и блокировки чемпионов. Обратите внимание: под "следующей запланированной игрой" понимается следующая транслируемая игра, а не следующая игра команды, проводящей замену.

Команда имеет право заменить игрока в ходе матча (т.е. в перерыве между играми в матче до двух или трех побед) или в перерыве между одиночными играми, если любая из команд участвует в нескольких играх подряд. Команда должна уведомить официальное лицо ЧМ о предстоящей замене и утвердить ее не позднее чем через 5 минут после уничтожения нексуса в предыдущей игре. Например, если команда желает произвести замену для второй игры матча, то тренер должен уведомить официальное лицо ЧМ в течение 5 минут после окончания первой игры.

Выбор сторон для матчей, состоящих из нескольких игр, будет производиться в

перерыве между играми уже после первой игры. Командам с правом выбора стороны дается 5 минут с момента уничтожения нексуса на принятие решения для следующей игры. В это же время может быть объявлено о замене игрока. Тренер сообщает судье о решении команды.

3.7. Названия команд, метки команд и имена игроков

Игроки должны использовать те же метки и названия, а также имена призывателей, которые они использовали во время квалификационных матчей на региональных турнирах. Смена имени может быть разрешена только по уважительным причинам, но производится с предварительного согласия официальных лиц ЧМ.

4. Игровое оборудование

4.1. Оборудование, предоставляемое ЧМ

На всех официальных матчах ЧМ официальные лица Чемпионата предоставляют игрокам следующее оборудование, которое те должны использовать в исключительном порядке:

- компьютер и монитор;
- грелки для рук;
- звуковую гарнитуру (или наушники и микрофон);
- стол и стул.

По требованию игрока официальные лица ЧМ предоставят следующие виды оборудования для использования в официальных матчах ЧМ:

- клавиатуру для компьютера;
- компьютерную мышь;
- коврик для мыши.

Все предоставляемое оборудование выбирается по собственному усмотрению официальных лиц ЧМ.

4.2. Собственное оборудование игроков и команд

Игроки вправе проносить в игровую зону и использовать во время официальных матчей Чемпионата следующее принадлежащее им или их команде оборудование:

- клавиатуру для компьютера;
- компьютерную мышь и держатели проводов;
- коврик для мыши.

Игроки не вправе проносить в игровую зону и использовать какие бы то ни было гарнитуры, наушники или микрофоны, за исключением тех, что предоставлены ЧМ.

4.3. Политика ЧМ в отношении периферийных устройств

Все оборудование, принадлежащее игрокам и командам, должно быть предварительно предъявлено официальным лицам ЧМ для получения их разрешения и будет находиться у игроков и команд во время мероприятия. Оборудование, на которое не получено разрешение, а также оборудование, которое, по мнению официальных лиц ЧМ, предоставляет игрокам несправедливые преимущества, к использованию не допускается. Вместо него

игрокам будет предоставлено оборудование от ЧМ.

По своему усмотрению официальные лица ЧМ вправе запретить использование любого оборудования в целях обеспечения безопасности или эффективности проведения турнира.

В игровую зону не допускается проносить принадлежащее игрокам или командам оборудование, если оно имеет надписи, логотипы или внешний вид, указывающие на компании или торговые марки конкурентов Riot Games или League of Legends.

Все оборудование в игровой зоне должно быть предварительно продезинфицировано и содержаться в чистоте на протяжении мероприятия.

4.4. Замена оборудования

Если в любой момент времени представители ЧМ подозревают наличие технических неполадок с оборудованием, игрок или представитель ЧМ вправе потребовать провести технический осмотр. Диагностику и при необходимости устранение неисправностей осуществляет технический специалист ЧМ. Технический специалист по своему усмотрению может предложить представителям ЧМ произвести замену любого оборудования. Решение о замене любого оборудования находится в исключительной компетенции представителей ЧМ. Если игрок пожелает воспользоваться в качестве замены личным оборудованием, он должен предварительно получить разрешение представителей ЧМ.

4.5. Одежда тренеров и игроков

Во время матчей ЧМ и во время предматчевых и послематчевых интервью, проводимых представителями ЧМ, игроки должны быть одеты в официальную форму команды. Во время всех мероприятий ЧМ игроки должны носить брюки и закрытую обувь, а на верхней части тела также предмет одежды с заметным названием или логотипом команды. Все основные игроки во время представления игроков должны быть одеты одинаково. Под одинаковыми предметами одежды подразумеваются рубашки, футболки, куртки и брюки. Во время матчей игроки должны носить футболки, при этом также разрешается носить куртки. Куртки, футболки и брюки должны быть одинаковыми. Во избежание неопределенности: тренировочные штаны, трико и пижамные брюки не считаются допустимыми предметами одежды, если только они предварительно не одобрены организаторами ЧМ. В отношении футболок и других предметов одежды, носимых

во время состязаний, действуют ограничения, изложенные в разделе 9 ниже, и их использование может быть запрещено организаторами ЧМ. Окончательное решение об использовании любых предметов одежды принимается организаторами ЧМ.

Главные и стратегические тренеры должны носить соответствующую одежду в деловом стиле в течение всего времени проведения турнира. Одежда должна быть утверждена официальными лицами ЧМ. В понятие "соответствующей одежды" не входит: спортивная одежда, одежда, явно отражающая принадлежность к определенной команде (например, футболки), открытая обувь и т.д.

Одежда игроков и тренеров также должна соответствовать дополнительным требованиям региональных лиг, если таковые имеются.

4.6. Компьютерные программы и их использование

Игроки не имеют права устанавливать собственные программы и обязаны использовать только программы, предоставленные официальными лицами ЧМ.

4.6.1. **Голосовой чат**. Голосовой чат осуществляется только посредством системы, официально используемой для предоставляемых организаторами ЧМ гарнитур. Использование любых других программ для организации голосового чата (*например*, Skype) запрещено. Организаторы ЧМ по своему усмотрению могут осуществлять мониторинг голосового чата команды.

4.6.2. **Социальные сети и онлайн-общение**. Запрещается использовать турнирные компьютеры ЧМ для доступа к каким бы то ни было социальным сетям и сайтам для общения с целью получения информации или отправки сообщений. Это правило относится, в частности, к Facebook, Twitter, любым форумам и электронной почте.

4.6.3. **Постороннее оборудование**. Запрещается с какой бы то ни было целью подключать к компьютерам ЧМ постороннее оборудование, такое как сотовые телефоны, флеш-накопители или MP3-плееры.

4.7. Учетные записи

Официальные лица ЧМ предоставят игрокам учетные записи на турнирном сервере. Игроки должны сами настроить учетные записи в соответствии со своими предпочтениями. Имя призывателя должно совпадать с одобренным

организаторами ЧМ официальным турнирным псевдонимом игрока.

4.8. Настройки звука

Игроки обязаны поддерживать минимальную громкость "белого шума" в наушниках. Представители ЧМ вправе запретить игрокам уменьшать уровень громкости "белого шума", если, на взгляд организаторов, внешние источники звука будут слишком легко различимы.

Наушники гарнитуры должны располагаться непосредственно поверх ушей игрока и оставаться в таком положении на протяжении всей игры. Прикрепленный к гарнитуре микрофон должен находиться рядом с губами игрока. В случае неверного размещения микрофона официальные лица ЧМ вправе переместить его в нужное положение. Игрокам не разрешается создавать какие-либо препятствия должному расположению наушников, равно как и располагать между наушниками и ушами посторонние предметы, в том числе головные уборы, шарфы или другие предметы одежды.

4.9. Взаимодействие с оборудованием

После начала матча игрокам запрещается дотрагиваться до личного или предоставленного организаторами оборудования других игроков, а также каким-либо иным образом взаимодействовать с ним. Игроки, которым необходима помощь с оборудованием, должны обратиться к официальному лицу ЧМ.

5. Место проведения турнира и план зоны соревнований

5.1. Доступ к месту проведения турнира

По умолчанию доступ в закрытые зоны есть исключительно у Членов команд-участников ЧМ. Любые другие лица должны заранее получить разрешение официальных лиц ЧМ. Решение о допуске на матчи ЧМ остается на усмотрение официальных лиц ЧМ.

Доступ к месту проведения турнира закрыт. Члены команд могут находиться на месте проведения турнира только с официального разрешения организаторов ЧМ.

5.2. Игровая зона

Игровая зона – это территория, непосредственно примыкающая к используемым во время матчей компьютерам. Во время матча в этой зоне имеют право присутствовать исключительно игроки основного состава участвующих команд.

5.2.1. **Тренер команды**. Главному тренеру команды разрешено присутствовать в игровой зоне в течение подготовки команды к игре и во время фазы выбора/блокировки, однако он обязан уйти по завершении фазы выбора/блокировки и может вернуться только после окончания матча. Стратегический тренер может присутствовать в игровой зоне во время фазы выбора/блокировки, но не имеет права заменять главного тренера без письменного разрешения официальных лиц ЧМ.

5.2.2. **Менеджеры команды**. Менеджеры вправе присутствовать в игровой зоне во время подготовки к игре, но должны покинуть ее до начала этапа выбора и блокировки и не должны возвращаться до окончания матча.

5.2.3. **Беспроводные устройства**. Беспроводные устройства, в том числе мобильные телефоны и планшетные компьютеры, не должны находиться в игровой зоне, пока продолжается активная игра, включая фазу выбора/блокировки, паузы, перезапуски и перерывы между играми в матче из нескольких игр. Представители ЧМ конфискуют их до окончания матча и по своему усмотрению могут оштрафовать игроков.

5.2.4. **Ограничения в отношении еды и напитков**. В игровую зону запрещено проносить еду. Напитки можно проносить только в предоставленных Riot Games закрываемых емкостях. Официальные лица ЧМ предоставляют такие емкости по просьбе игроков.

5.3. Зона подготовки

В зоне подготовки (также иногда называемой "Зеленой комнатой") размещены персональные компьютеры, предназначенные для разминочных игр перед официальными матчами. В зоне подготовки могут находиться исключительно члены команд. Решение о допуске остается на усмотрение организаторов ЧМ.

5.4. Другие зоны для членов команды

К другим зонам для Членов команды относятся зоны, выделенные официальными лицами ЧМ в месте проведения Чемпионата для отдыха и общения игроков вне игровой зоны. По умолчанию в этих зонах могут находиться исключительно Члены команд. Решение о допуске других лиц принимается официальными лицами ЧМ.

5.5. Ограничения

5.5.1. Место отдыха и подготовки команды

Члены команд могут покидать место отдыха и подготовки только с разрешения официальных лиц ЧМ. Также члены команд обязаны возвращаться туда после каждой игры, если иные распоряжения не были получены от официальных лиц ЧМ.

5.5.2. Питание

Еда и напитки будут доставляться непосредственно в места отдыха и подготовки команд. Членам команд запрещается есть и пить вне своей комнаты.

5.5.3. Посетители

Посторонние на территорию не допускаются.

5.5.4. Маски

Члены команд обязаны носить медицинские маски и могут снимать их только в местах отдыха и подготовки команд или во время игры.

6. Структура турнира

6.1. Расписание

- Групповой этап предварительной стадии (5–7 октября)
- Плей-офф предварительной стадии (8–9 октября)
- Групповая стадия (11–18 октября)
- Четвертьфиналы (22–25 октября)
- Полуфиналы (30–31 октября)
- Финал (6 ноября)

6.2. Предварительная стадия

6.2.1. **Описание**. Первый раунд ЧМ пройдет в формате одиночных игр в один круг. Десять команд предварительной стадии будут заранее разделены на две группы по пять команд в каждой. Каждая команда сыграет против всех остальных команд в группе один раз.

6.2.2. **Выбор сторон**. Выбор стороны для каждой игры будет производиться заранее
в случайном порядке. Каждая команда сразится со всеми остальными командами в группе на обеих сторонах карты (синей и красной).

6.2.3. **Начало дополнительных игр**. Дополнительные игры проводятся сразу после финальной игры предварительной стадии.

6.2.4. **Ничья между двумя командами**. В случае ничьей между командами одной группы во время предварительной стадии назначается дополнительная игра, по итогам которой и будет определен победитель.

6.2.4.1. **Выбор сторон.** Выбор стороны зависит от результатов личных встреч команд.

6.2.4.2. **Исключение для третьего/четвертого мест.** Если занявшие третье и четвертое места команды сыграли вничью, дополнительная игра проводиться не будет.

6.2.5. **Ничья между тремя командами**. Если во время предварительной стадии одинаковое количество очков набрали три команды, рассматриваются результаты личных встреч каждой из них. Существует два возможных сценария для тай-брейка с тремя командами, и они будут рассмотрены ниже.

- Каждый участник сыграл вничью с другими командами с общим счетом 1-1. В этом случае проводится дополнительная игра, в которой принимают участие две команды, потратившие больше всего времени на достижение побед в основных играх (т.е. две самые медленные команды), при этом право выбора стороны получит более быстрая команда. Проигравшей команде достанется последнее место в тай-брейке, а победитель сразится с самой быстрой командой по общему количеству времени, затраченному ею на достижение побед в основных играх, при этом право выбора стороны получит более быстрая команда. Команда, которой удастся одержать верх в последней игре, получит самое высокое место в тай-брейке, а проигравшая команда займет вторую позицию. Дополнительная игра, по итогам которой определяются команды, занявшие третье и четвертое места, проводиться не будет.

- Одна команда завершила основные игры с общим счетом 2-0, вторая – со счетом 1-1, а третья – со счетом 0-2. Команда с общим счетом 2-0 автоматически занимает самое высокое место, доступное в тай-брейке (то есть побеждает в тай-брейке), команда со счетом 1-1 получает второе место в тай-брейке, и команде со счетом 0-2 достается последнее место, доступное в тай-брейке.

6.2.6. **Ничья между пятью командами.** Если во время предварительной стадии все команды набрали одинаковое количество очков, места в сетке распределяются в зависимости от времени, потраченного на достижение побед. В этом случае проводится дополнительная игра, в которой принимают участие две команды, потратившие больше всего времени на достижение побед в основных играх (т. е. две самые медленные команды), при этом право выбора стороны получит более быстрая команда. Победитель этой игры сыграет матч на выбывание до одной победы, а места будут распределены в зависимости от времени, затраченного на достижение побед в основных играх (т. е. самая быстрая команда сыграет против самой медленной). В соответствии с пунктом 6.2.4.2 Правил матч за третье место проводиться не будет.

6.3. Предварительная стадия плей-офф

6.3.1. **Описание**. Команды, занявшие первые места в каждой группе предварительной стадии, автоматически переходят в групповую. Команды,

занявшие третьи и четвертые места в каждой группе предварительной стадии, играют матч в формате до трех побед. Победитель этого матча играет дополнительный матч в формате до трех побед против команды, занявшей второй место в другой группе предварительной стадии. Победители каждого из этих двух матчей переходят в групповую стадию и будут случайным образом распределены по группам этой стадии. Проигравшие команды выбывают из турнира.

6.3.2. **Выбор сторон**. Право на выбор стороны в первой игре получает команда с самым высоким номером. Право на выбор стороны в каждой последующей игре матча получает команда, проигравшая предыдущую игру. Во избежание разночтений команда с более высокий номером, проигравшая во второй игре, получит право выбора в третьей. В случае если у команд одинаковые номера (пункты 6.2.4.2, 6.2.5 и 6.2.6 Правил), право на выбор стороны в первой игре получает команда, у которой ушло меньше времени на завоевание побед.

6.4. Групповая стадия

6.4.1. **Описание**. Групповая стадия ЧМ пройдет в формате одиночных игр в два круга. Шестнадцать команд групповой стадии будут предварительно разделены на четыре группы по четыре команды в каждой. Каждая команда сыграет против всех остальных команд в группе дважды (но не подряд).

6.4.2. **Выбор сторон**. Выбор стороны для каждой игры будет производиться заранее
в случайном порядке. Каждая команда сразится со всеми остальными командами в группе на обеих сторонах карты (синей и красной).

6.4.3. **Начало дополнительных игр**. Дополнительные игры проводятся сразу после финальной игры групповой стадии соответствующей группы.

6.4.4. **Ничья между двумя командам**. В случае ничьей между двумя командами основным способом выявления победителя будет сравнение результатов личных встреч двух команд. Если результаты личных встреч обеих команд совпадают и обе эти команды занимают первое или второе место в группе, назначается дополнительная игра, по итогам которой и будет определен победитель. Дополнительная игра не назначается, если по ее результатам не может быть определено, какая команда займет первое или второе место в группе, (т.е. если команды, занявшие третье и четвертое места,

тоже сыграли вничью, игра не будет назначена).

6.4.4.1. **Выбор сторон**. В случае ничьей право выбора стороны в дополнительной игре получает команда, у которой ушло меньше времени на завоевание побед (т.е. самая быстрая команда). О выборе сторон должно быть заявлено через пять минут после окончания игры, по результатам которой было принято решение провести дополнительную игру. Время начала новой игры может быть изменено по усмотрению представителей ЧМ, при этом представители ЧМ при первой же возможности сообщат об этом командам.

6.4.5. **Ничья между тремя командами**. Если одинаковое количество очков набрали три команды, рассматриваются результаты личных встреч каждой из них. Существует пять возможных сценариев для тай-брейка с тремя командами, и они будут рассмотрены ниже.

- Каждый участник сыграл вничью с другими командами с общим счетом 2-2. В этом случае проводится дополнительная игра, в которой принимают участие две команды, потратившие больше времени на достижение побед в основных играх (т.е. две самые медленные команды), при этом право выбора стороны получит более быстрая команда. Проигравшей команде достанется последнее место в тай-брейке, а победитель сразится с самой быстрой командой по общему количеству времени, затраченному ею на достижение побед в основных играх, при этом право выбора стороны получит более быстрая команда. Команда, которой удастся одержать верх в последней игре, получит самое высокое место в тай-брейке, а проигравшая команда займет вторую позицию.
- Одна команда завершила основные игры с общим счетом 3-1, вторая – со счетом 2-2 и третья – со счетом 1-3. В этом случае проводится дополнительная игра, в которой примут участие команды со счетом 2-2 и 1-3. Проигравшей команде достанется последнее место в тай-брейке, а победитель сразится с командой, завершившей основные игры со счетом 3-1. Команда, которой удастся взять верх в последней игре, получит самое высокое место в тай-брейке, а проигравшая команда займет вторую позицию. Во всех указанных случаях право выбора стороны получает команда с наилучшим общим счетом (например, 3-1>2-2>1-3).
- Две команды завершили основные игры с общим счетом 3-1, а третья – со счетом 0-4. Команде со счетом 0-4 достанется последнее место в

тай-брейке, при этом для двух команд с общим счетом 3-1 назначается дополнительный тай-брейк, который пройдет по правилам, предусмотренным на случай ничьей между двумя командами (параграф 6.4.4).

- Одна команда завершила основные игры с общим счетом 4-0, а две оставшиеся – со счетом 1-3. Команда с общим счетом 4-0 автоматически занимает самое высокое место, доступное в тай-брейке (то есть побеждает в тай-брейке), а для остальных команд назначается дополнительный тай-брейк, который пройдет по правилам, предусмотренным на случай ничьей между двумя командами (параграф 6.4.4).
- Одна команда завершила основные игры с общим счетом 4-0, вторая – со счетом 2-2, а третья – со счетом 0-4. Команда с общим счетом 4-0 автоматически занимает самое высокое место, доступное в тай-брейке (то есть побеждает в тай-брейке), команда со счетом 2-2 получает второе место в тай-брейке (так как ей гарантирована победа в дополнительном тай-брейке с командой со счетом 0-4), и команде со счетом 0-4 достается последнее место, доступное в тай-брейке.

6.4.6. **Ничья между четырьмя командами**. Для каждой команды вычисляется суммарное время, потребовавшееся для победы в играх групповой стадии. Затем все команды занимают места в сетке в соответствии с этим временем (первый номер получает самая быстрая команда) и участвуют в матчах на выбывание. Матчи состоят из одной игры. Сначала проводится первый раунд, состоящий из двух матчей: первая команда (т.е. самая быстрая команда) сыграет против четвертой (т.е. самой медленной команды), а вторая – против третьей. Проигравшие команды выбывают из турнира. Во втором раунде встречаются победители первых матчей. Победитель второго раунда получает первый номер, а проигравший – второй.

6.4.6.1. **Выбор сторон**. Для всех игр этого тай-брейка право выбора стороны получает команда, у которой ушло меньше времени на завоевание побед.

6.5. Финальная сетка (четвертьфинал, полуфинал и финал)

6.5.1. **Подготовка**. По две лучшие команды групповой стадии из каждой группы попадут в сетку из восьми команд. Распределение мест в группах будет зависеть от результатов команд в групповой стадии. Команды, занявшие

первое место в групповой стадии, играют против команд из другой группы, занявших второе место, при этом соперники будут выбраны с помощью жеребьевки.

6.5.1.1. Процесс жеребьевки должен быть организован таким образом, чтобы в полуфинале победитель первого четвертьфинала сражался с победителем второго, а победитель третьего – с победителем четвертого.

6.5.1.2. Недопустимой считается ситуация, когда команды из одной и той же и группы вынуждены сражаться друг с другом до финала турнира (например, если 1-я команда из группы А была отправлена в первый четвертьфинал, то 2-я команда из группы А не может быть отправлена в первый или второй четвертьфинал).

6.5.2. **Четвертьфинал**. Каждый из четырех матчей четвертьфинала пройдет в формате до трех побед. Победители игр четвертьфинала с каждой стороны сетки встретятся в полуфинале.

6.5.2.1. **Выбор сторон**. Право на выбор стороны в первой игре получает команда с самым высоким номером. Право на выбор стороны в каждой последующей игре матча получает команда, проигравшая предыдущую игру. Во избежание разночтений команда с более высокий номером, проигравшая во второй игре, получит право выбора в третьей.

6.5.3. **Полуфинал**. Оба матча полуфинала между победителями четвертьфинала пройдут в формате до трех побед. Победители игр полуфинала встретятся в финале.

6.5.3.1. **Выбор сторон**. Право на выбор стороны в первой игре каждого матча полуфинала определяется жребием. Команда, получившая право выбора, должна незамедлительно сообщить о своем решении официальным лицам ЧМ. Право на выбор стороны в каждой последующей игре матча получает команда, проигравшая предыдущую игру. Во избежание разночтений команда с более высокий номером, проигравшая во второй игре, получит право выбора в третьей.

6.5.4. **Финал**. Последний раунд турнира состоит из одного матча до трех побед между победителями полуфинала. Победитель последнего

раунда получит звание чемпиона мира 2021 года.

6.5.4.1. **Выбор сторон**. Право на выбор стороны в первой игре последнего раунда определяется жребием. Команда, получившая право выбора, должна незамедлительно сообщить о своем решении официальным лицам ЧМ. Право на выбор стороны в каждой последующей игре матча получает команда, проигравшая предыдущую игру. Во избежание разночтений команда с более высокий номером, проигравшая во второй игре, получит право выбора в третьей.

7. Порядок проведения матча

7.1. Изменения в расписании

Официальные лица ЧМ по своему исключительному усмотрению вправе менять время проведения матчей в рамках игрового дня или переносить матчи на другую дату, равно как и вносить другие изменения в расписание матчей. В случае изменения утвержденного расписания матчей комиссия ЧМ при первой же возможности сообщит об этом всем командам.

7.2. Прибытие на игру

Игроки Активного состава участвующих команд обязаны прибыть на место не позднее указанного организаторами ЧМ времени.

Команды обязаны выполнять рекомендации и требования, установленные официальными представителями ЧМ, включая изложенные требованиях безопасности и здоровья.

7.3. Роль судей

7.3.1. **Обязанности**. Судьи – представители ЧМ, ответственные за разрешение всех проблем, вопросов и ситуаций, связанных с играми и возникающих до, во время и непосредственно после матча. В число их обязанностей в том числе входит:

- Проверка состава команд перед матчем.
- Проверка оборудования игроков и наблюдение за порядком в игровых зонах.
- Объявление начала матчей.
- Объявление перерыва и продолжения игры.
- Назначение наказаний за нарушение правил в ходе матча.
- Подтверждение окончания матча и его результатов.

7.3.2. **Поведение судей**. Судьи обязаны вести себя профессионально и принимать решения беспристрастно. Не допускается предвзятое отношение к каким бы то ни было игрокам, командам, менеджерам команд, тренерам, владельцам или другим лицам.

7.3.3. **Окончательность решений**. Даже если решение судьи было некорректным, оно не может быть отозвано во время матча. Тем не менее

представители ЧМ по своему усмотрению оценивают вынесенное решение после матча и определяют, был ли соблюден установленный порядок вынесения решений. В случае нарушения такого порядка комиссия ЧМ оставляет за собой право отозвать неправомерное решение. Представителям ЧМ принадлежит право принятия окончательного решения по любым вопросам в ходе турнира.

7.4. Версия игры

Чемпионат мира будет проводиться на версии 11.19. Изменения турнирной версии производятся на усмотрение комиссии ЧМ.

Чемпионы, отключенные от основной игры более одной недели, автоматически запрещены для использования в турнире. Доступность переработанных чемпионов остается на усмотрение комиссии ЧМ. Любой чемпион может быть отключен по решению комиссии ЧМ в любое время. Список запрещенных чемпионов будет предоставлен всем командам до начала события.

7.5. Подготовка к матчу

7.5.1. Время на подготовку. Перед матчами игрокам выделяется время на подготовку. Информация о выделенном на подготовку времени будет передана игрокам и командам с общей информацией о расписании матчей. Официальные лица ЧМ имеют право в любой момент изменить расписание. Время на подготовку начинается, как только игроки входят в игровую зону. С этого момента игроки имеют право покинуть игровую зону только с разрешения судьи или иного официального лица ЧМ, и только в сопровождении организатора. В ходе подготовки следует:

- Проверить качество предоставленного организаторами ЧМ оборудования.
- Подсоединить и настроить все периферические устройства.
- Проверить работу голосового чата.
- Подготовить страницу рун.
- Изменить внутриигровые настройки.
- Поучаствовать в разминочной игре.

7.5.2. Порядок рассадки игроков. Игроки должны занять места в порядке, указанном судьей на месте проведения.

7.5.3. **Неисправность оборудования**. Если в ходе подготовки к матчу игрок обнаруживает неисправность оборудования, он обязан сразу сообщить об этом официальному лицу ЧМ.

7.5.4. **Техническая поддержка**. Официальные лица ЧМ постоянно находятся в игровой зоне и готовы помочь игрокам с любыми возникшими в ходе подготовки сложностями.

7.5.5. **Уровень освещенности.** Во время подготовки игроки могут попросить изменить уровень освещенности на сцене, однако он не может опускаться ниже минимального уровня освещенности, установленного официальными лицами ЧМ.

7.5.6. **Своевременное начало матча**. Предполагается, что игроки разрешат любые возникшие проблемы до начала матча. В противном случае матч может быть отложен по решению официальных лиц ЧМ. Представители ЧМ по своему усмотрению вправе применить штрафные санкции за задержку.

7.5.7. **Проверка готовности игроков**. Не менее чем за 2 минуты до начала матча официальное лицо ЧМ проверит готовность каждого игрока.

7.5.8. **Готовность к игре**. После того как все десять участников матча подтвердят свою готовность, игроки не имеют права покидать игровую зону и начинать разминочную игру без разрешения официальных лиц ЧМ.

7.5.9. **Создание лобби**. Представители ЧМ решают, каким образом будет создано игровое лобби. После завершения подготовки к игре официальные лица ЧМ пригласят игроков присоединиться к лобби в следующем порядке: игроки верхней линии, лесники, игроки средней линии, стрелки, игроки поддержки.

7.6. Подготовка к игре и связанные с ней ограничения

7.6.1. **Начало стадии выбора и блокировки**. Как только все десять игроков войдут в игровое лобби, официальное лицо ЧМ попросит их подтвердить готовность к стадии выбора и блокировки (дополнительная информация о стадии представлена ниже). Как только обе команды подтвердят готовность, официальное лицо ЧМ попросит владельца комнаты начать игру.

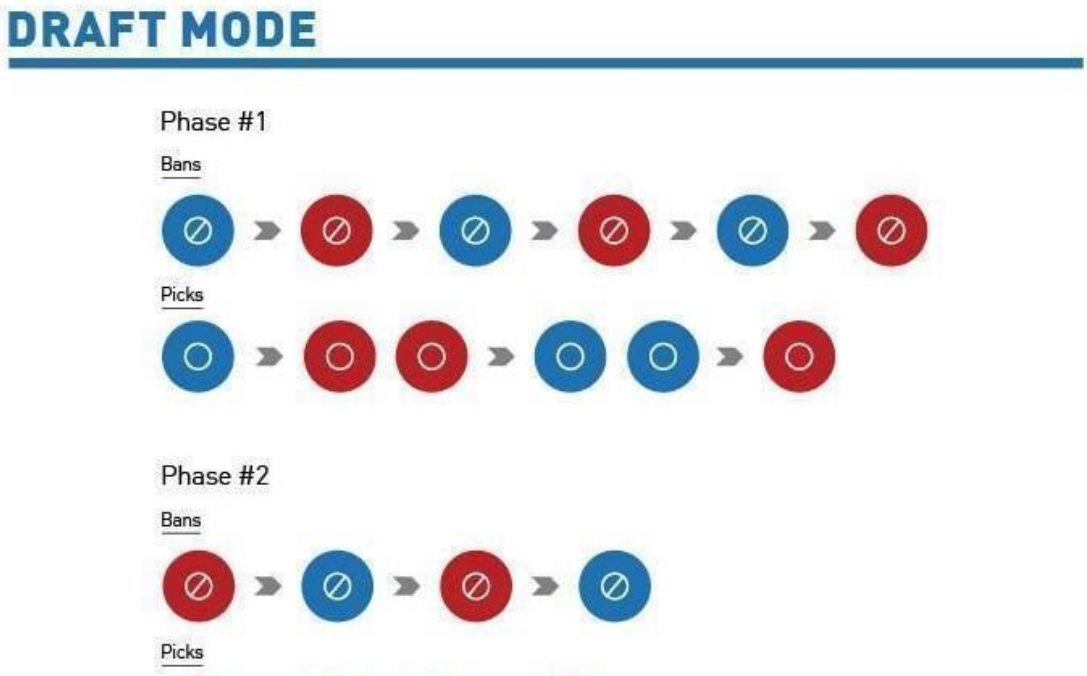
Во время стадии выбора и блокировки тренер имеет право находиться в игровой зоне и переговариваться с игроками. За 5 секунд до окончания фазы обмена тренер должен покинуть игровую зону и занять указанное место. Когда отсчет закончится, микрофон тренера будет заглушен.

7.6.2. **Запись стадии выбора и блокировки**. Выбор и блокировка производятся с использованием функции клиента "Выбор для турнира". Представители ЧМ запишут выбранных и заблокированных чемпионов во время стадии выбора. Если на этом этапе потребуется пересоздание игры, команды по требованию представителей ЧМ должны будут выбрать и заблокировать тех же чемпионов в том же самом порядке и до того момента, как была совершена ошибка выбора или блокировки, которая привела к пересозданию игры.

7.6.3. **Выбор чемпионов**. По решению официальных лиц ЧМ выбор чемпионов может производиться с использованием функции "Выбор для турнира" или вручную (*в таком случае* выбор производится в чате без использования внутриигровой системы). После начала выбора основной состав команд не может быть изменен. Игроки могут играть за любого выбранного командой чемпиона, однако их выбор должен быть подтвержден и одобрен официальным лицом ЧМ.

7.6.4. **Ограничения в отношении элементов игрового процесса**. В любое время до или во время матча могут быть введены те или иные дополнительные ограничения, если проявятся неполадки с любыми предметами, чемпионами, образами, рунами или заклинаниями призывателя, а также по любой другой причине по усмотрению официальных лиц ЧМ.

7.6.5. **Порядок выбора и блокировки чемпионов**. Выбор и блокировка



чемпионов осуществляются в формате "змейки" согласно схемам ниже.

7.6.6. **Ошибка при выборе или блокировке**. В случае если при выборе или блокировке чемпиона произошла ошибка, допустившая ошибку команда должна уведомить представителя ЧМ о своих настоящих намерениях до того, как другая команда сделает следующий выбор или блокировку. В этом случае процесс воспроизводится повторно до той точки, в которой была допущена ошибка, чтобы команда могла ее исправить. Если следующий выбор или блокировка сделаны до того, как допустившая ошибку команда уведомила о ней представителя ЧМ, ошибочный выбор или блокировка считаются окончательными.

7.6.7. **Обмен чемпионами**. Команды должны завершить обмен чемпионами за 20 секунд до конца стадии обмена, иначе их ждет штраф в последующих играх. Если игроки совершают обмен по истечении указанного времени, представители ЧМ могут по своему усмотрению отменить этот обмен, при этом игроки будут вынуждены начать игру с выбранными ранее чемпионами (например, для тех случаев, когда штраф невозможен, как то в последней игре матча).

7.6.8. **Начало игры после выбора и блокировки**. Игра начнется сразу после завершения процесса выбора и блокировки, если представителем ЧМ не заявлено иное. В этот время представители ЧМ удаляют из игровой зоны все печатные и письменные материалы, в том числе записи, сделанные Членами команды. Игрокам не разрешается покидать игру в период между завершением процесса выбора и блокировки и началом игры (оно также называется "свободным временем").

7.6.9. **Контролируемый запуск игры**. В случае если при запуске игры наблюдается ошибка или если представители ЧМ приняли решение отделить процесс выбора/блокировки от запуска игры, представитель ЧМ может запустить игру контролируемым образом. В этом случае все игроки выбирают чемпионов в соответствии с результатами предыдущего действительного завершенного процесса выбора/блокировки.

7.6.10. **Медленная загрузка игры**. Если ошибка Bugsplat, разрыв соединения или любая другая техническая проблема мешают процессу загрузки и не позволяют игроку присоединиться к игре после ее начала, игра должна быть немедленно остановлена до тех пор, пока к ней не присоединятся все десять игроков.

8. Правила игры

8.1. Определение терминов

8.1.1. Непреднамеренный разрыв соединения. Потеря соединения с игрой со стороны игрока вследствие проблем с игровым клиентом, сервером, сетью или компьютером игрока.

8.1.2. Намеренный разрыв соединения. Потеря соединения с игрой со стороны игрока вследствие действий игрока (например, выхода из игры). Любые действия игрока, приводящие к разрыву соединения, считаются намеренными, вне зависимости от истинных намерений игрока.

8.1.3. Выход сервера из строя. Потеря соединения с игрой всеми игроками вследствие неполадок на игровом или турнирном сервере, а также вследствие нестабильности интернет-соединения в месте проведения матча.

8.2. Остановка игры

Если игрок намеренно разрывает соединение без остановки игры или уведомления представителя ЧМ, представитель ЧМ вправе не объявлять остановку. Во время любой паузы или остановки игры игроки не имеют права покидать игровую зону без разрешения представителя ЧМ.

8.2.1. Остановка по распоряжению. Представители ЧМ могут распорядиться остановить игру или дать команду "Пауза" на компьютере любого игрока по своему исключительному усмотрению и в любое время.

8.2.2. Остановка игроками. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно уведомить об остановке представителя ЧМ, сообщив причину. К допустимым причинам относятся следующие:

- Непреднамеренный разрыв соединения.
- Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).
- Физические помехи для игрока (например, вмешательство зрителя или сломавшийся стул).

8.2.3. Болезнь, травма или другое расстройство. Неопасная болезнь, травма или другое расстройство здоровья игрока не являются допустимыми

причинами для остановки игры игроком. Тем не менее, если игрок живет с хроническим заболеванием или приезжает на ЧМ с любым другим диагнозом, он имеет право сообщить о своем состоянии представителю ЧМ до начала матча, чтобы в дальнейшем представители ЧМ могли поставить игру на паузу, оценить серьезность ситуации и определить, насколько игрок готов к игре, а также хочет и может ли он продолжить игру через разумный промежуток времени, устанавливаемый представителями ЧМ, но не превышающий нескольких минут.

Игроки с подозрением на вирус COVID-19 будут подвергнуты всем процедурам в соответствии с требованиями безопасности и здоровья, предоставленными до начала соревнований.

Если игрок признан неспособным продолжить игру по медицинским причинам и у команды нет возможности предоставить замену в соответствии с действующими правилами, то команде указанного игрока присуждается техническое поражение, если только представитель ЧМ по своему усмотрению не решит, что игровая ситуация позволяет присудить ей победу.

8.2.4. **Возобновление игры**. Игроки не имеют права возобновлять игру после остановки. Когда представитель ЧМ дает разрешение на возобновление игры, все игроки проинформированы о нем и готовы вернуться в игру, игроки из каждой команды подтверждают в игровом чате, что обе стороны готовы к возобновлению игры, после чего внутриигровые наблюдатели, то есть главный судья или команда живого вещания, снимают игру с паузы.

8.2.5. **Несанкционированная остановка**. Если игрок останавливает или возобновляет игру в обход запрета или без разрешения представителя ЧМ, это считается нарушением и представитель ЧМ по своему усмотрению определяет наказание.

8.2.6. **Общение игроков во время остановки игры**. В целях поддержания честной соревновательной игры на время паузы игрокам запрещается общаться друг с другом в любой форме. Во избежание разночтений игроки могут общаться с судьей, но только по специальному указанию и для определения и устранения причины остановки. Если пауза длится слишком долго, судьи могут по своему усмотрению разрешить командам обсуждать игру до того, как пауза будет снята.

8.3. Процедура перезапуска и восстановления

8.3.1. Хронобрейк (управление временем игры). Инструмент детерминистического аварийного восстановления.

8.3.2. Ошибка. Неисправность, сбой или отклонение, которое приводит к неверному или непредсказуемому результату. Также может мешать корректной работе игры или оборудования.

8.3.3. Небольшая ошибка. Ошибка (в том числе аппаратный сбой), которая в худшем случае причиняет игрокам неудобства. Например, ошибка, влияющая на механику игры или ее параметры, которую можно обойти. Во избежание неопределенности поясняем: небольшая ошибка не станет причиной для перезапуска игры, если "хронобрейк" недоступен.

8.3.4. Преодолимая ошибка. Ошибка, которая не оказывает значительного влияния на соревновательную составляющую игры и обычно может быть своевременно исправлена (например, с помощью перезапуска игрового клиента или компьютера). Также такую программную ошибку можно обойти с помощью внутриигровых функций.

В эту категорию также входят задокументированные ошибки –
то есть программные ошибки, о которых командам сообщают до начала матча (обычно это эффекты и варианты взаимодействия с чемпионами, предметами или игровым окружением). Для таких ошибок не предполагается перезапуск игры. Преодолимые ошибки можно обойти только с помощью отключения проблемных чемпионов, образов или предметов. Перезапуск игры не будет доступен, поэтому с такими программными ошибками необходимо справляться иными способами.

По своему исключительному усмотрению представители ЧМ могут предложить использовать "Управление временем" для устранения "задокументированных ошибок", если ошибка может серьезно нарушить соревновательную целостность игры. "Управление временем" не будет использовано, если представители ЧМ по своему исключительному усмотрению решат, что игроки или команда, которые находятся в более невыгодном положении, намеренно вызвали ошибку. Если будет принято решение использовать "Управление временем", представители ЧМ присвоят ошибке наиболее подходящий статус и определят, является ли она небольшой или критической. Если после использования "Управления временем" не удастся восстановить игру или действия игроков приведут к

повтору ошибки, представители ЧМ примут решение продолжить игру без права на ее пересоздание или повторное использование "Управления временем".

8.3.5. **Случайный аппаратный сбой**. Сбой в работе любого компонента оборудования, в том числе неисправность сервера, монитора, компьютера или периферического устройства игрока. В эту категорию не входят случаи, когда отказ оборудования вызван действиями игрока, например преднамеренное повреждение или уничтожение периферического устройства игрока, повреждение монитора или вмешательство в работу компьютера. Решение о том, является ли сбой случайным, принимается по исключительному усмотрению организаторов ЧМ.

8.3.6. **Критическая ошибка**. Ошибка (в том числе случайный аппаратный сбой), которая серьезно влияет на возможность игрока состязаться в текущей игровой ситуации, значительно влияет на механику игры или ее параметры, а также ситуация, создающая неблагоприятные внешние условия для игры. Решение о том, влияет ли ошибка на возможность игрока состязаться, принимается по исключительному усмотрению организаторов ЧМ.

8.3.7. **Подтверждаемая ошибка**. Ошибка или критическая ошибка, которая носит постоянный характер и не является следствием ошибки со стороны игрока. При этом наблюдатель должен иметь возможность подтвердить наличие ошибки, просмотрев повтор соответствующего момента.

8.3.8. **Неразрешимая ситуация**. Ошибка либо иное обстоятельство, требующее перезапуска игры. В эту категорию входят следующие случаи: (i) "Управление временем" недоступно или не может восстановить игру после критической ошибки;
(ii) программные ошибки нельзя обойти или исправить с помощью "Управления временем" (в том числе ошибки с чемпионами или образами, для решения которых может потребоваться их отключение); (iii) иная ситуация, признанная организаторами ЧМ как препятствующая продолжению игры (включая неблагоприятные условия для игры и серьезные аппаратные сбои).

8.3.9. **Состояние "вне игры"**. Под таким состоянием подразумевается ситуация, во время которой команды не ведут серьезных сражений, хотя могут наблюдаться единичные стычки.

В идеале состояние "вне игры" должно быть выбрано таким образом,

чтобы вернуть игру к моменту возникновения программной ошибки, при этом в ситуациях, когда команды находились в бою, игрокам следует оставить приблизительно 2 секунды для подготовки к потенциальному сражению. Цель заключается в том, чтобы выбрать время, когда бой вполне возможен, однако существует способ его избежать.

Состояние "вне игры" не всегда можно определить с точностью до секунды, поэтому в целом приоритетная задача состоит в том, чтобы найти ближайший период до возникновения программной ошибки, когда игроки еще не начали серьезный бой (например, если вернуться слишком далеко назад, можно лишить команды некоторых преимуществ, в том числе установленных тотемов, успехов на линии и удачных маневров).

8.3.10. **Потери**. (i) Смерть героев; (ii) объекты (башня, ингибитор, дракон, Герольд или Барон), захват которых еще не закончен во время состояния "вне игры" (например, выманивание дракона или подготовка к штурму незащищенной башни тремя игроками и волной миньонов); или (iii) использование абсолютного умения, предмета или заклинания призывателя, когда перезарядка абсолютного умения первого уровня (вне зависимости от уровня умения и состояния перезарядки на момент возникновения программной ошибки), базового заклинания призывателя или предмета (то есть без учета рун или предметов, уменьшающих время перезарядки) составляет не менее 110 секунд. Если представители ЧМ установят, что использование абсолютного умения или заклинания призывателя является отклонением от нормального игрового поведения, и признают его совершенным с целью намеренного создания потерь, потеря не будет засчитана. Кроме того, другие важные факторы, в том числе видимость (установленные и уничтоженные тотемы) и число убитых миньонов, не влияют на то, будет использовано "Управление временем" или нет.

8.3.11. **Своевременное оповещение**. Как только игрок узнает об ошибке (в том числе при возникновении аппаратных сбоев), он должен остановить игру в наиболее уместный момент, используя один из перечисленных ниже способов, и оповестить об ошибке представителей ЧМ:

- поставить игру на паузу с помощью команды /pause;
- связаться с товарищем с помощью голосового чата и попросить остановить игру;
- обратиться к судье с просьбой остановить игру.

Во избежание разночтений поясняем: если игрок обращается к судье с

просьбой остановить игру, его просьба считается своевременной даже в том случае, если игра не будет незамедлительно поставлена на паузу. Кроме того, незамедлительная остановка игры не всегда может быть уместна – например когда между командами идет бой. В таких случаях организаторы ЧМ могут решить, что моментальная остановка неоправданна.

8.3.12. **Зачетная игра.** Это игра, в которой все десять игроков успешно загрузились и перешли к значительному взаимодействию между командами. Когда игра получает статус зачетной ("**ЗИ**"), случайные перезапуски больше не разрешаются и с этого момента игра считается официальной. Примеры событий, ведущих к приобретению игрой статуса ЗИ:

- Установление визуального контакта между чемпионами команд-соперниц.
- Любое поражение атакой или умением миньона, лесного монстра, строения или вражеского чемпиона.
- Вход, разведка или использование направленного умения на территории леса противника, в том числе уход от реки или вход в кусты у леса противника.
- Достижение таймером игры двух минут (00:02:00).

8.4. Доступность и использование "Управления временем"

Если в игре на любой стадии матча наблюдается ошибка, представители ЧМ должны решить, соблюдал ли игрок протокол остановки игры. Если игра была остановлена своевременно, представители ЧМ устанавливают, является ли ошибка **подтверждаемой**. Если ошибка признана **подтверждаемой**, представители ЧМ должны решить, является ли ошибка **небольшой**, **критической**, или она привела к **неразрешимой ситуации**.

8.4.1. Небольшая ошибка.

Если ошибка считается **небольшой** и не считается **преодолимой**, организаторы ЧМ должны выбрать подходящий момент для состояния "вне игры" и определить, существуют ли потери, связанные с использованием "Управления временем" для возврата к этому моменту игры. Если устранение **небольшой программной ошибки** приведет к потерям, "Управление временем" не будет доступно и игрокам сообщат, что необходимо продолжить игру, несмотря на ошибку.

Если устранение **небольшой программной ошибки** не приведет к потерям, организаторы ЧМ должны решить,
(i) поможет ли "Управление временем" восстановить игру, а также (ii) поможет ли возврат к более раннему этапу исправить эту ошибку или обойти условия, которые привели к ее появлению. Если "Управление временем" не может восстановить игру, либо возврат к более раннему этапу не поможет исправить или обойти ошибку, либо ошибка признана **преодолимой**, "Управление временем" не будет доступно, и игрокам сообщат, что необходимо продолжить игру, несмотря на ошибку.

Если организаторы ЧМ сочтут использование "Управления временем" допустимым, они должны определить, какая из команд оказалась в более невыгодном положении, чтобы затем предоставить ей право использовать "Управление временем". При этом команде не будет сообщено о выбранном состоянии "вне игры". Если обе команды равным образом оказались в невыгодном положении, любая из них может воспользоваться правом запустить "Управление временем".

Если команда, оказавшаяся в невыгодном положении, воспользуется этим правом, представители ЧМ используют "Управление временем", чтобы привести ситуацию в Ущелье призывателей к состоянию "вне игры". Если подходящего момента не существует, по усмотрению представителей ЧМ команды могут вернуться на более ранний этап игры.

8.4.2. Критическая ошибка.

Если ошибка носит **критический характер** (при этом **критическая ошибка** не признана **преодолимой**), организаторы ЧМ должны решить, (i) поможет ли "Управление временем" восстановить игру, а также (ii) поможет ли возврат к более раннему этапу исправить эту ошибку или обойти условия, которые привели к ее появлению.

Если "Управление временем" не может восстановить игру либо возврат к более раннему этапу не поможет исправить или обойти ошибку, объявляется **неразрешимая ситуация**.

Если ошибка носит **критический характер**, представители ЧМ должны определить, какая из команд оказалась в более невыгодном положении, чтобы затем предоставить ей право использовать "Управление временем". При этом команде не будет сообщено о выбранном состоянии "вне игры". Если любая из команд, оказавшихся в невыгодном положении, воспользуется правом на "Управление временем", представители ЧМ

используют его, чтобы привести ситуацию в Ущелье призывателей к состоянию "вне игры". Если подходящего момента не существует, по усмотрению представителей ЧМ команды могут вернуться на более ранний этап игры.

8.4.3. **Неразрешимая ситуация**. В случае возникновения **неразрешимой ситуации** организаторы ЧМ перезапустят игру в соответствии с алгоритмом ниже.

8.4.4. **Перезапуск до статуса ЗИ.**

Ниже приведены примеры ситуаций, в которых игра может быть перезапущена до того, как она приобретет статус ЗИ.

- Если игрок замечает, что настройки рун или интерфейса были применены неправильно из-за программной ошибки, возникшей между нахождением в лобби и началом игры, он вправе остановить игру, чтобы исправить эти настройки. Если указанные настройки исправить не удается, игра может быть перезапущена.
- Если представители ЧМ установят, что технические трудности не позволяют нормально возобновить игру (в том числе это касается возможности команды находиться в должном месте во время определенных игровых событий, таких как появление миньонов).
- В обстоятельствах, позволяющих перезапустить игру при статусе ЗИ.

8.4.5. **Перезапуск при статусе ЗИ.**

Ниже приведены примеры ситуаций, в которых игра может быть перезапущена после того, как она приобрела статус ЗИ.

- Если в игре на любой стадии наблюдается **неразрешимая ситуация**.
- Если представители ЧМ сочтут, что окружающие условия не позволяют вести честную игру (например, наблюдаются чрезмерный шум, неблагоприятные погодные условия, недопустимая угроза безопасности).

8.5. Процедура перезапуска

8.5.1. **Неразрешимая ситуация.** Представители ЧМ должны установить, какая из команд оказалась в более невыгодном положении, чтобы затем предоставить ей право перезапустить игру. Если любая из команд, оказавшихся в невыгодном положении, воспользуется этим правом, игра

будет немедленно перезапущена по описанному в этом разделе алгоритму. Право на перезапуск получают только те команды, которые оказались в крайне невыгодном положении.

8.5.2. **Контролируемое окружение**. В случае перезапуска игры, не достигшей статуса ЗИ, могут сохраняться некоторые элементы состояния, в том числе, помимо прочего, результат выбора и блокировки, а также заклинания призывателя. Если же игра достигла статуса ЗИ, то представители ЧМ не сохраняют настройки.

8.5.3. **Отключение чемпионов и образов**. Если причиной перезапуска становится ошибка с чемпионом, то настройки игры (включая результат выбора и блокировки) не будут воспроизведены вне зависимости от того, достигла ли игра статуса ЗИ. Такой чемпион становится недоступным для выбора по меньшей мере во всех оставшихся играх текущего дня, если только ошибка не будет приписана конкретному элементу игры, который можно полностью удалить (например, образу, который можно отключить). Во избежание разночтений следует пояснить, что настройки могут быть воспроизведены в случаях, когда игра не достигла статуса ЗИ и ошибка приписана конкретному элементу игры, который можно полностью удалить.

8.6. **Неисправность оборудования**. В случае неисправности оборудования представители ЧМ должны сначала установить, к какой из категорий она относится – небольшая ошибка (например, монитор отключился, когда игрок двигался в сторону вражеской башни), критическая ошибка (смерть чемпиона из-за неисправной клавиатуры) или неразрешимая ситуация (выход из строя сервера игры). Для выхода из ситуации используется одна из описанных выше процедур.

8.7. **Исключительное право организаторов ЧМ.** Организаторы ЧМ могут по своему полному усмотрению в любое время матча использовать "Управление временем", чтобы обеспечить защиту интересов ЧМ. При этом отсутствие той или иной нормы в настоящем документе не является ограничением этих полномочий.

8.8. **Техническая победа**

В случае если наблюдаются технические трудности, которые требуют от представителей ЧМ решения о перезапуске игры, вместо перезапуска представители ЧМ могут присудить одной из команд техническую победу. Представители ЧМ по своему исключительному усмотрению могут постановить, что одна из команд с достаточной степенью уверенности не может избежать

поражения. При определении достаточной степени уверенности могут учитываться (но не обязательно) указанные ниже критерии.

8.8.1. **Время игры.** Если по часам игры прошло более 15 минут (00:15:00).

8.8.2. **Разница в количестве золота**. Разница в количестве золота у команд превышает 33%.

8.8.3. **Разница в количестве оставшихся башен**. Разница в количестве оставшихся у команд башен превышает семь (7).

8.8.4. **Разница в количестве действующих ингибиторов**. Разница в количестве действующих ингибиторов команд превышает два (2).

8.8.5. **Разница в количестве оставшихся башен нексуса**. Разница в количестве оставшихся у команд башен нексуса равна двум (2).

8.8.6. **Разница в чемпионах**. Разница в числе живых чемпионов у команд равна по крайней мере четырем (4), при этом до возрождения всех убитых чемпионов осталось как минимум 40 секунд.

8.8.7. **Неминуемая победа**. В случае если наблюдаются технические трудности и представители ЧМ столкнулись с игровой ситуацией, которая, по их мнению, может привести только к победе одной из команд.

8.9. Послеигровой процесс

8.9.1. **Результаты**. Представители ЧМ подтверждают и фиксируют результаты игры.

8.9.2. **Сообщение о технических проблемах**. Игроки указывают представителям ЧМ на имевшие место технические проблемы.

8.9.3. **Перерыв**. Официальные лица ЧМ сообщают игрокам об оставшемся времени до начала новой игры (стадия выбора и блокировки чемпионов). Стандартный перерыв между играми составляет 12 минут – от уничтожения нексуса и до того, как игроки снова занимают свои места. Точное время игрокам или тренеру сообщают судьи. Стадия выбора и блокировки начинается сразу после того, как игроки занимают свои места. Если к назначенному времени не все игроки команды занимают свои места или не готовы выбирать чемпионов, команда может быть оштрафована за задержку.

8.9.4. **Результаты технического поражения**. Для матчей, закончившихся техническим поражением, регистрируется минимальный счет, необходимый для победы другой команды (*например,* 1:0 для матчей из одной игры, 2:0 для матчей из трех игр, 3:0 для матчей из пяти игр). Никакой другой статистики для матчей, окончившихся техническим поражением, не фиксируется.

8.10. Послематчевый процесс

8.10.1. **Результаты**. Представители ЧМ подтверждают и фиксируют результаты матча.

8.10.2. **Следующий матч**. Игрокам сообщается их текущее положение на турнире и информация о следующем по расписанию матче.

8.10.3. **Послематчевые обязательства**. Игрокам сообщается обо всех послематчевых обязательствах, в том числе, помимо прочего, о необходимости появиться на публике, об интервью после игры и вне сцены, а также о последующем обсуждении любых связанных с матчем вопросов.

8.10.3.1. **Интервью вне сцены**. Игроков могут попросить дать интервью вне сцены, которое будет показано в прямом эфире на официальной трансляции соревнований. Эти интервью будут проводиться только после последней игры, сыгранной командой в этот день.

8.10.3.2. **Интервью после игры**. Игроков могут попросить дать интервью после игры, которое будет записано на видео и показано в будущем на официальной трансляции соревнований. Эти интервью будут проводиться только после последней игры, сыгранной командой в этот день.

8.10.3.3. **Интервью средствам массовой информации.** Вне зависимости от результата матча команды обязаны делегировать из основного состава хотя бы трех участников или тренеров игр того дня, чтобы каждый из них дал СМИ хотя бы одно интервью (примерно по 10 минут на игрока/тренера). Также каждая команда должна поучаствовать в одном открытом интервью в течение предварительной или групповой стадии. Команды получат уведомление о таком интервью минимум за одни день до его проведения, интервью будет проводиться в обычном формате "1 на 1".

8.10.3.4. Пресс-конференции. После стадии плей-офф перед финалом команды обязаны принять участие в пресс-конференции с различными СМИ в полном составе, включая тренеров. Пресс-конференции длятся примерно 30-45 минут.

9. Поведение игроков

9.1. Поведение во время игры

9.1.1. **Нечестная игра**. Указанные ниже действия считаются проявлениями нечестной игры и влекут за собой наказание по усмотрению представителей ЧМ.

9.1.1.1. **Сговор.** Сговор – это соглашение между двумя (2) или более игроками, тренерами, командами и/или сообщниками с целью получения преимущества над соперниками. К сговору, помимо прочего, относится следующее:

9.1.1.1.1. Договоренность между двумя (2) и более игроками не наносить друг другу урона, не создавать препятствий или не совершать иных действий, разумно ожидаемых в соревновательной игре.

9.1.1.1.2. Договоренность поделить призовые деньги и/или иную награду.

9.1.1.1.3. Обмен сигналами, электронными или иными, между игроком и его сообщником.

9.1.1.1.4. Намеренный проигрыш с целью получения вознаграждения или по другой причине, а также побуждение другого игрока к намеренному проигрышу.

9.1.1.2. **Нарушение духа соревнований.** От команд ЧМ всегда ожидается игра в полную силу. Команды должны избегать нечестного и неспортивного поведения. Во избежание возможных сомнений при определении, было ли нарушено это правило, состав команды и ее действия во время фазы выбора и блокировки не рассматриваются.

9.1.1.3. **Взлом.** Под взломом понимается любая модификация игрового клиента League of Legends игроком, командой или лицом, действующим по поручению игрока или команды.

9.1.1.4. **Использование уязвимостей.** Под использованием уязвимостей подразумевается преднамеренное использование любой ошибки в игре для получения преимущества, в том числе ошибки при покупке предметов, ошибки при взаимодействии с нейтральными миньонами, ошибки с умениями чемпионов, а также использование любой другой функции игры, которая, по убеждению представителей ЧМ, работает не так, как было задумано.

9.1.1.5. **Подглядывание.** Наблюдение за экраном для зрителей или попытка посмотреть на него.

9.1.1.6. **Игра с чужой учетной записи.** Игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица или указание ему играть с учетной записи другого игрока.

9.1.1.7. **Использование устройств для нечестной игры.** Использование любых устройств и/или программ для нечестной игры.

9.1.1.8. **Преднамеренный разрыв соединения.** Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.

9.1.1.9. **Нарушения по усмотрению ЧМ.**Любые другие действия (либо бездействие), нарушающие, по мнению представителей ЧМ, настоящие Правила и/или стандарты соревновательной игры, установленные ЧМ.

9.1.2. **Брань и агрессивная речь**. Членам команд запрещено использовать непристойную, грязную, пошлую, оскорбительную, угрожающую, бранную, дискредитирующую, клеветническую, бесчестящую или по другим признакам обидную и неприятную речь, а также поощрять и разжигать ненависть и предвзятое поведения в игровой зоне и рядом с ней. Членам команд запрещено использовать средства, услуги и оборудование, предоставленное или выделенное ЧМ и его подрядчиками, для публикации, передачи, распространения или обнародования другими способами подобных запрещенных высказываний. Членам команд запрещается использовать подобные выражения в социальных сетях и во время всех публичных мероприятий, таких как трансляции.

9.1.3. **Грубое поведение и оскорбления**. Члены команды не должны совершать оскорбительных, глумливых, нарушающих порядок и враждебных действий или демонстрировать подобные жесты в отношении Членов команды-соперницы, равно как и побуждать кого бы то ни было к таким действиям или жестам.

9.1.4. **Неуважительное поведение**. Неуважительное поведение по отношению к Членам другой команды, представителям ЧМ или зрителям недопустимо. Повторяющиеся нарушения норм поведения, включая, помимо прочего, использование компьютеров других игроков, прикосновения к не желающим этого лицам или использование без спроса чужого имущества,

влекут за собой наказание. Члены команды и их гости (при наличии) должны относиться ко всем присутствующим на матче лицам с уважением.

9.1.5. **Порча оборудования и помехи работе студии**. Ни один Член команды не вправе трогать или другим образом влиять на работу осветительных приборов, камер и другого оборудования студии. Членам команды запрещается стоять на стульях, столах и оборудовании студии. Члены команды обязуются выполнять все требования представителей ЧМ.

9.1.6. **Несанкционированное общение**. Все мобильные телефоны, планшеты и другие электронные устройства, позволяющие общаться голосом и/или подающие звуковые сигналы, необходимо убрать из игровой зоны до начала игры. В игровой зоне игрокам запрещается отсылать и принимать текстовые сообщения и электронные письма. Во время матча игроки основного состава команды могут общаться только между собой.

9.1.7. **Недопустимая одежда**. Членам команды разрешается носить одежду с различными логотипами и рекламными надписями. ЧМ оставляет за собой право в любое время запретить ношение неподобающей или оскорбительной одежды:

9.1.7.1. с ложными, бездоказательными или необоснованными претензиями в отношении любого продукта или услуги, а также заявлениями, которые представители ЧМ по своему исключительному усмотрению могут счесть неэтичными;

9.1.7.2. с рекламой лекарственных средств, не находящихся в свободном обороте, табачной продукции, огнестрельного оружия или боеприпасов;

9.1.7.3. с любыми материалами, имеющими отношение к активности, запрещенной законом в любом регионе ЧМ, в том числе лотереям, а также мероприятиям, услугам или продуктам, которые поощряют или рекламируют азартные игры;

9.1.7.4. с оскорбительными, нецензурными, пошлыми, вызывающими отвращение материалами, равно как и материалами, которые описывают или изображают физиологические функции или их результаты, а также материалами, которые считаются социально неприемлемыми;

9.1.7.5. с рекламой порнографических сайтов или порнографической продукции;

9.1.7.6. с товарными знаками, охраняемыми авторским правом материалами или иными элементами интеллектуальной собственности, используемыми без согласия правообладателя, а также способными привести к обвинениям в адрес ЧМ или аффилированных лиц в нарушении прав на интеллектуальную собственность, незаконном использовании или других формах недобросовестной конкуренции;

9.1.7.7. унижающей достоинство или выражающей клевету в отношении команды-соперницы, ее игрока или иного лица либо продукта.

9.1.7.8. ЧМ оставляет за собой право отказать в доступе к игре или в дальнейшем участии в ней любому Члену команды, который нарушит приведенные выше правила в отношении одежды.

9.1.8. **Личность игроков**. Игрокам запрещается закрывать лицо или пытаться скрыть свою личность от представителей ЧМ. Представители ЧМ в любое время должны иметь возможность установить личность каждого игрока и вправе требовать от игрока убрать любые элементы, препятствующие установлению личности или отвлекающие других игроков и представителей ЧМ. По этой причине, а также согласно параграфу 4.8 Правил, ношение головных уборов не разрешается.

9.1.9. **Оборудование наблюдателя.** Никто из членов или представителей команды не вправе использовать оборудование наблюдателя, чтобы вмешиваться в игру или связываться с непосредственными участниками матча. Прямое вмешательство в ход матча (включая постановку игры на паузу или отправку сообщений ее участникам) с помощью такого оборудования неизбежно повлечет за собой техническое поражение для виновной команды.

9.1.10. **Невмешательство в работу судей**. Во время паузы или любой другой остановки игры (включая выход сервера из строя) членам команд запрещается уходить со сцены и находиться в непосредственной близости от судей. Также членам команд запрещено вмешиваться в работу главного судьи, остальных судей или представителей ЧМ с целью повлиять на ситуацию с остановкой игры.

9.2. Непрофессиональное поведение

9.2.1. **Ответственность за нарушение Правил**. Если явным образом не

установлено иное, нарушение настоящих Правил влечет за собой наказание вне зависимости от того, совершено оно преднамеренно или нет. Попытки нарушить Правила также влекут за собой наказание.

9.2.2. **Травля**. Травля запрещена. Под травлей подразумеваются систематические и повторяющиеся на протяжении значительного периода времени недружелюбные действия или отдельное вопиющее действие с целью изолировать человека, подвергнуть его осмеянию или оскорбить его достоинство.

9.2.3. **Сексуальное домогательство**. Сексуальное домогательство запрещено. Под сексуальным домогательством понимается нежелательное преследование сексуального характера. При этом оценку поведения следует основывать на том, сочтет ли разумный человек подобное поведение нежелательным или оскорбительным. Угрозы и принуждение сексуального характера, а также обещания предоставить преимущества в обмен на действия сексуального характера абсолютно недопустимы.

9.2.4. **Дискриминация и унижение чести и достоинства**. Членам команд запрещается оскорблять честь и достоинство страны, отдельного лица или группы лиц посредством презрительных, дискриминационных или унизительных слов, выражений или действий, указывающих на расу, цвет кожи, национальность, государственную и социальную принадлежность, язык, религию, политические и иные взгляды, финансовый и иной статус, происхождение, сексуальную ориентацию и иные личные характеристики.

9.2.5. **Высказывания по поводу ЧМ, Riot Games и League of Legends**. Члены команд не должны осуществлять или поддерживать высказывания и действия, наносящие или призванные нанести ущерб ЧМ, компании Riot Games, ее аффилированным лицам или League of Legends и признаваемые таковыми по исключительному усмотрению ЧМ.

9.2.6. **Расследование поведения игрока**. Если ЧМ или компанией Riot Games установлено, что тот или иной член команды нарушил Кодекс призывателя, Условия использования LoL или другие правила LoL, то представители ЧМ вправе назначить ему наказание по своему исключительному усмотрению. Если представитель ЧМ связывается с членом команды, чтобы уточнить необходимую для расследования информацию, член команды обязан говорить правду. Если член команды утаивает какую-либо информацию или вводит представителя ЧМ в заблуждение и мешает расследованию, то он или вся его команда могут быть подвергнуты наказанию.

9.2.7. **Преступная деятельность**. Члены команд не могут участвовать в деятельности, запрещенной общим правом, законодательством или соглашениями, которая ведет или может считаться ведущей к признанию игрока виновным в любом суде надлежащей юрисдикции.

9.2.8. **Моральные обязательства**. Члены команды не имеют права участвовать в деятельности, которая считается организаторами ЧМ аморальной, позорной или противоречащей общепринятым нормам этики.

9.2.9. **Конфиденциальность**. Члены команды не должны раскрывать какую бы то ни было конфиденциальную информацию, предоставленную им ЧМ или аффилированным лицом Riot Games, никакими способами, включая распространение посредством социальных сетей.

9.2.10. **Подкуп**. Члены команд не должны предлагать подарки или иное вознаграждение игрокам, тренерам, менеджерам, представителям ЧМ, сотрудникам Riot Games и лицам, имеющим отношение к другим командам ЧМ или нанятым ими, в обмен на обещанные, совершенные или предполагаемые попытки содействовать поражению команды соперников.

9.2.11. **Переманивание**. Члены команды и аффилированные лица не вправе переманивать игроков из других команд ЧМ, делать предложение о переходе в команду игрокам других команд ЧМ, поощрять их нарушить условия Договора или другими способами разорвать Договор с конкурирующей командой ЧМ. Официальные тренеры и игроки не вправе призывать других Членов команды нарушить это правило. Официальный тренер или игрок вправе публично объявить о желании покинуть команду и предложить заинтересованным сторонам связаться с их менеджером.
Но, для внесения ясности, официальный тренер или игрок не вправе напрямую просить команду связаться с их менеджером или пытаться нарушить свои договорные обязательства. Нарушение этого правила влечет за собой наказание по усмотрению организаторов ЧМ.

9.2.12. **Подарки**. Члены команд не должны принимать какие бы то ни было подарки, вознаграждения или компенсации за обещанные, оказанные или предполагаемые услуги, имеющие отношение к состязательной игре, в том числе по содействию поражению команды соперников или организации договорного матча или договорной игры. Единственным исключением из данного правила служит тот случай, когда член команды получает вознаграждение от официального спонсора или владельца команды за показанные в завершившейся игре результаты.

9.2.13. **Подчинение требованиям**. Члены команд обязаны подчиняться разумным требования представителей ЧМ и исполнять их решения.

9.2.14. **Договорные матчи**. Члены команд не должны предлагать, соглашаться на предложения или предпринимать попытки, равно как и вступать в сговор с целью повлиять на исход игры или матча любыми способами, которые запрещены законом или настоящими правилами.

9.2.15. **Документы и различные запросы**. В тот или иной момент времени на протяжении ЧМ организаторы могут потребовать предоставить определенные документы или другие необходимые материалы. В случае несоответствия документов стандартам ЧМ команда может быть подвергнута наказанию. Также наказание может быть применено к команде в случае, если требуемые документы не были заполнены или предоставлены в указанное время.

9.3. Запрет на ставки

Членам команд и представителям ЧМ запрещается прямо или косвенно делать ставки на результаты всех игр, матчей и турнира ЧМ.

9.4. Особые требования

9.4.1. Члены команд обязаны соблюдать положения, изложенные в протоколах безопасности соревнований, руководстве игрока и других документах, предоставленных Riot Games.

9.4.2. Членам команд, не участвующих в ЧМ, запрещается въезжать или пытаться въехать в Исландию по пригласительной визе, поддерживаемой местными исландскими властями. Нарушение повлечет за собой суровые наказания, вплоть до пожизненного запрета на участие в будущих международных соревнованиях.

9.5. Подверженность наказанию

Наказание может быть вынесено любому лицу, которое, по исключительному мнению ЧМ, совершило или попыталось совершить действия, попадающие под определение нечестной игры. Характер и степень наказания за такие действия определяются по исключительному усмотрению представителей ЧМ.

9.6. Наказания

После того как будет выявлено, что член команды нарушил изложенные выше

правила, ЧМ, без каких бы то ни было ограничений в соответствии с параграфом 9.4, вправе вынести следующие наказания:

- устное предупреждение;
- лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре либо играх;
- лишение права на блокировку в текущей или будущей игре либо играх;
- штраф и/или лишение права на получение приза;
- присуждение технического поражения в игре;
- присуждение технического поражения в матче;
- временное отстранение от соревнований;
- дисквалификация.

За повторные нарушения могут выноситься все более серьезные наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в будущих играх ЧМ. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. Так, например, ЧМ по своему исключительному усмотрению может дисквалифицировать игрока за первое нарушение, если оно настолько вопиюще, что, по мнению представителей ЧМ, заслуживает дисквалификации.

9.7. Право на публикацию

Огранизаторы ЧМ оставляют за собой право на публикацию заявления о том, что тот или иной Член команды получил наказание. Все Члены команд и/или команды, упомянутые в таком заявлении, настоящим отказываются от права подавать иски против компаний League of Legends Championships Series, LLC и RiotGames, Inc., а также их родительских и дочерних компаний, аффилированных лиц, сотрудников, агентов и подрядчиков.

10. Дух правил

10.1. Окончательный характер решений

Все решения, связанные с толкованием настоящих Правил, требованиями к составу команд, расписанием и местом проведения ЧМ, а также с наказаниями за допущенные нарушения, принимаются исключительно представителями ЧМ и носят окончательный характер. Решения представителей ЧМ в связи с настоящими Правилами обжалованию не подлежат и не могут являться основанием для требований по возмещению ущерба или применения иных средств правовой защиты.

10.2. Изменения Правил

ЧМ вправе время от времени корректировать, менять либо дополнять настоящие Правила с целью обеспечения честной игры и достойного проведения чемпионата.

10.3. Интересы ЧМ

Организаторы ЧМ обладают полномочиями в любое время обеспечивать защиту интересов ЧМ. При этом отсутствие той или иной нормы в настоящем документе не является ограничением этих полномочий. Организаторы ЧМ вправе применять любые имеющиеся в их распоряжении меры наказания в отношении лиц, поведение которых противоречит интересам ЧМ.

* * *